

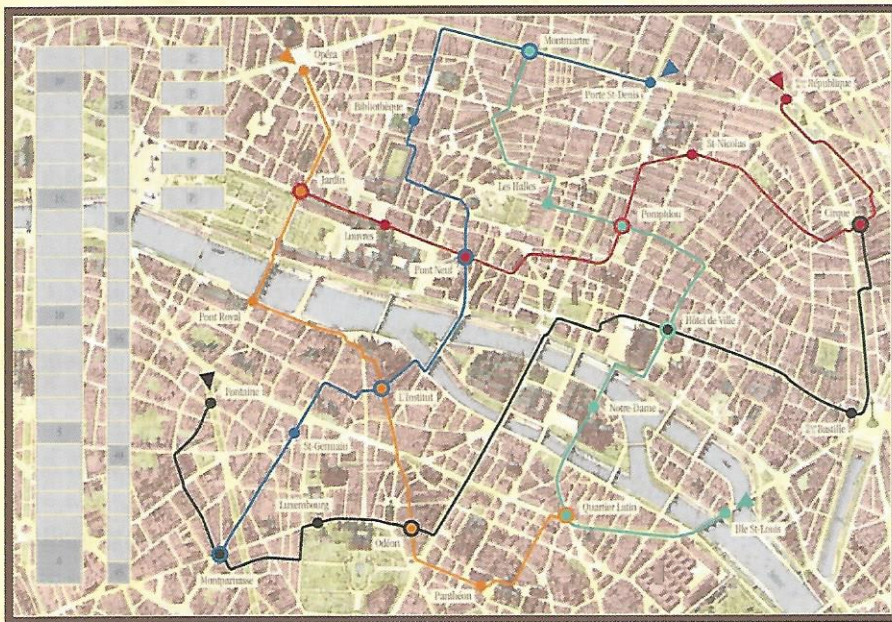
# PARIS PARIS

Ein Spiel von Michael Schacht für 2 bis 4 Spieler ab 9 Jahren, Spieldauer: 45 Minuten.

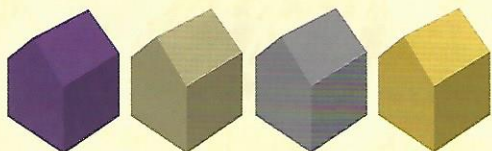
*Jahr für Jahr reisen Millionen von Touristen nach Paris und besuchen die unglaubliche Anzahl an Attraktionen, die die Stadt zu bieten hat. Zur Freude der Pariser Geschäftsleute – dargestellt durch die Spieler – lassen sie dabei auch einen beachtlichen Teil ihrer Urlaubskasse in den Cafés, Bistros und Souvenirgeschäften.*

*Es gibt fünf Buslinien, die verschiedene Stadtrundfahrten anbieten. Dort, wo die gut gefüllten Touristenbusse ihre Haltestellen haben, lobnt sich eine Geschäftseröffnung. Denn bereits beim nächsten Stopp kann man abkassieren. Aber auch Geschäfte, die für die Touristen in Laufweite liegen, können für die Geschäftsleute sehr lukrativ sein. Der Spieler mit den meisten Einnahmen gewinnt schließlich das Spiel.*

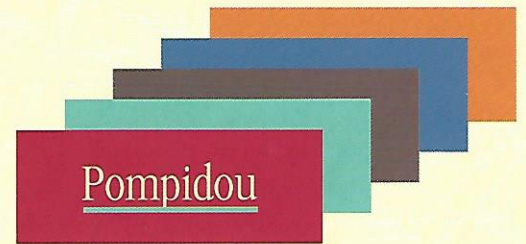
## Spielmaterial



1 Spielplan



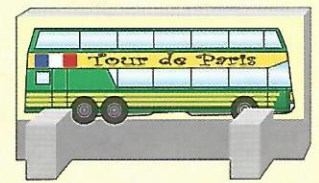
80 Geschäftshäuser  
in 4 Farben



60 Plättchen mit  
verschiedenen Haltestellen

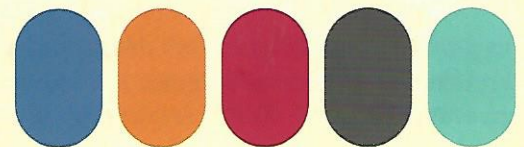


1 Säckchen



1 Bus

5 Marken Sonderfahrten



## Spielvorbereitung

- \* Vor dem ersten Spiel muss das Material vorsichtig aus dem Stanzteil gelöst werden. Die „Räder“ und der Bus werden zusammen geklappt und ineinander gesteckt.
- \* Der Spielplan wird in der Mitte ausgelegt.
- \* Jeder Spieler erhält die Geschäftshäuser einer Farbe und stellt eins davon auf das Feld mit der Null der Zählleiste. Dieses Haus dient als Markierungsstein, der den Punktestand des Spielers festhält. Die Punkte stehen für die Einnahmen der Spieler.
- \* Ein Startspieler wird bestimmt und erhält den Bus zur Markierung.
- \* Das Säckchen wird neben dem Spielplan bereit gelegt.
- \* Die Plättchen werden alle verdeckt ausgebreitet und

gemischt. Je nach Spielerzahl werden daraus verschieden viele verdeckte Stapel gebildet, die neben dem Spielplan aufgereiht werden.

**Bei 2 Spielern:** 20 Stapel à 3 Plättchen.

**Bei 3 Spielern:** 15 Stapel à 4 Plättchen.

**Bei 4 Spielern:** 12 Stapel à 5 Plättchen.

- \* Die 5 Sonderfahrten werden verdeckt gemischt, und jeder Spieler erhält davon eine, die er während des Spiels vor den anderen Spielern verdeckt hält. Er selbst darf sie sich natürlich anschauen.

Die restlichen Sonderfahrten kommen verdeckt zurück in die Schachtel, so dass keiner sehen kann, welche es sind.

**Bei 2 Spielern** kommen die restlichen Sonderfahrten nicht alle in die Schachtel zurück, sondern eine Sonderfahrt davon wird offen neben den Spielplan gelegt.

## Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Das Spiel verläuft in mehreren Runden.

Eine Runde besteht aus den folgenden Aktionen:

- 1) Plättchen auslegen
- 2) Geschäfte eröffnen
- 3) Kasse machen
- 4) Überzähliges Plättchen ablegen
- 5) Bus weitergeben

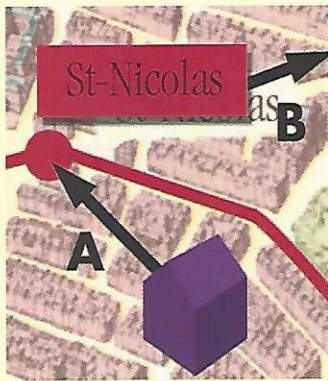
### 1) Plättchen auslegen

Der Startspieler nimmt einen Stapel Plättchen und legt sie jeweils mit der Schriftseite nach oben neben die entsprechenden Haltestellen auf dem Spielplan. Wenn die anderen Spieler möchten, können sie dabei helfen.

**Anmerkung:** Von den meisten Haltestellen gibt es mehrere Plättchen. Daher kann es vorkommen, dass die gleiche Haltestelle mehrfach ausliegt.

### 2) Geschäfte eröffnen

Der Startspieler wählt ein Plättchen aus und errichtet an dieser Haltestelle ein Geschäftshaus (in der Abbildung: A). Das Plättchen kommt danach verdeckt zurück in die Schachtel (in der Abbildung: B). Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wählt nun ein Plättchen aus, errichtet dort ein Geschäft und gibt das Plättchen verdeckt zurück in die Schachtel.



So geht es weiter, bis jeder Spieler einmal dran war.

An einigen Haltestellen ist es möglich zwei Geschäfte zu eröffnen.

Später mehr dazu unter „Geschäfte verdrängen“.

Es gibt viele Haltestellen, bei denen sich zwei Buslinien kreuzen. Geschäfte an solchen Kreuzungen liegen an zwei Buslinien.

Hat jeder Spieler ein Geschäft eröffnet, bleibt noch ein Plättchen übrig. An dieser Haltestelle wird nun Kasse gemacht.

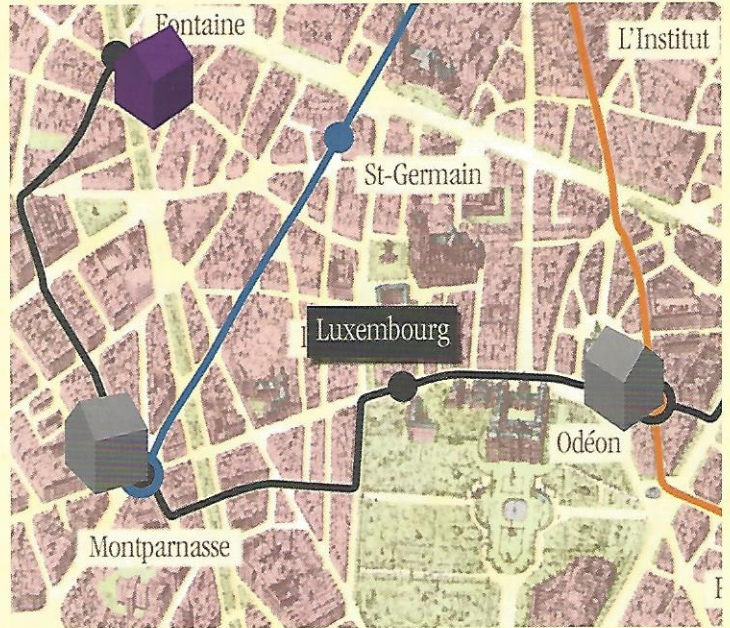
### 3) Kasse machen – Kleine Tour

Ein Geschäft an der Haltestelle des übrig gebliebenen Plättchens bringt seinem Besitzer 1 Punkt. Sind dort mehrere Geschäfte, bekommen ihre Besitzer je 1 Punkt.



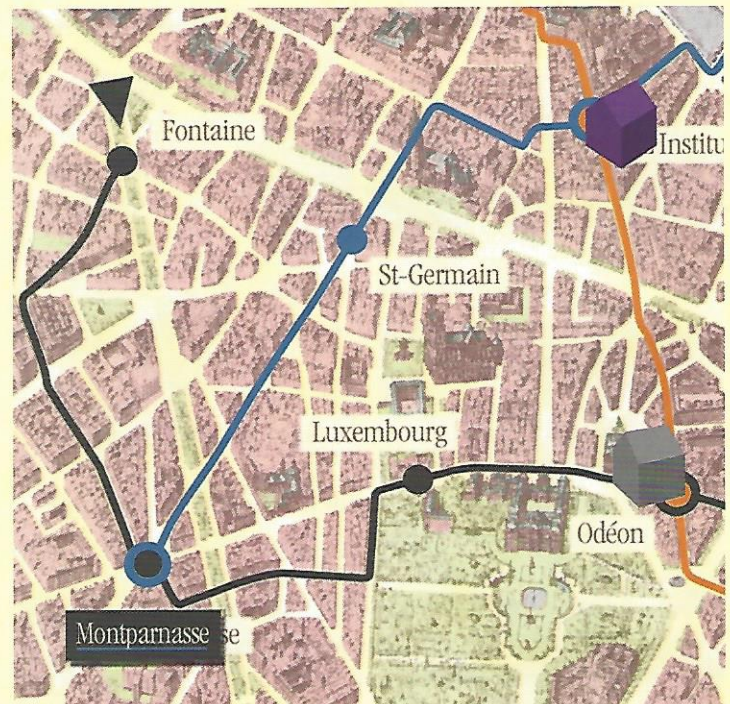
Nur Grau hat an der Haltestelle des übrig gebliebenen Plättchens 1 Geschäft und bekommt dafür 1 Punkt. Violett geht leer aus.

Nur wenn an der Haltestelle direkt kein Geschäft ist, zählt das nächstgelegene Geschäft auf dieser Buslinie. Gibt es mehrere nächstgelegene Geschäfte, bringen alle diese Geschäfte ihren Besitzern jeweils 1 Punkt.



An der Haltestelle des übrig gebliebenen Plättchens gibt es kein Geschäft. Die beiden nächsten, gleichweit entfernten Geschäfte gehören Grau. Grau bekommt dafür  $(1+1)=2$  Punkte. Das violette Geschäft ist weiter weg und bringt daher keinen Punkt.

Liegt die Haltestelle an der Kreuzung zweier Buslinien und ist direkt dort kein Geschäft, zählt das nächstgelegene Geschäft. Dieses kann auf beiden Buslinien liegen. Gibt es mehrere nächstgelegene Geschäfte, bringen alle diese Geschäfte ihren Besitzern jeweils 1 Punkt.



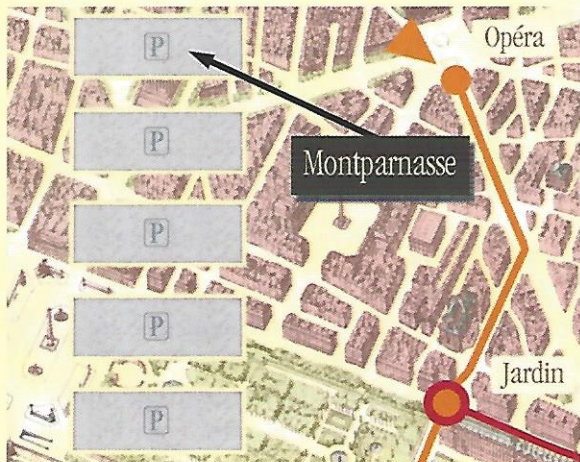
An der Haltestelle des übrig gebliebenen Plättchens gibt es kein Geschäft. Da die Haltestelle an einer Kreuzung zweier Linien liegt, können die nächstgelegenen Geschäfte auf beiden Linien liegen. Die nächsten, gleichweit entfernten Geschäfte gehören Grau und Violett. Sie bekommen dafür je 1 Punkt.

**Anmerkung:** Gerade zu Beginn des Spiels, wenn es erst wenige Geschäftshäuser gibt, kann die „nächstgelegene“ Haltestelle sehr weit entfernt liegen. Gibt es aber auf der Linie bzw. den beiden Linien gar keine Geschäfte, so gibt es auch keine Punkte.

Die Spieler setzen ihre Markierungssteine jeweils um die erzielten Punkte auf der Zählleiste vor. Zur Markierung von mehr als 45 Punkten, wird einfach über das Startfeld hinaus weitergezogen.

#### 4) Überzähliges Plättchen ablegen

Das übrig gebliebene Plättchen wird mit der Schriftseite nach oben auf ein freies der 5 Ablagefelder mit dem „P“ gelegt. Ist dort



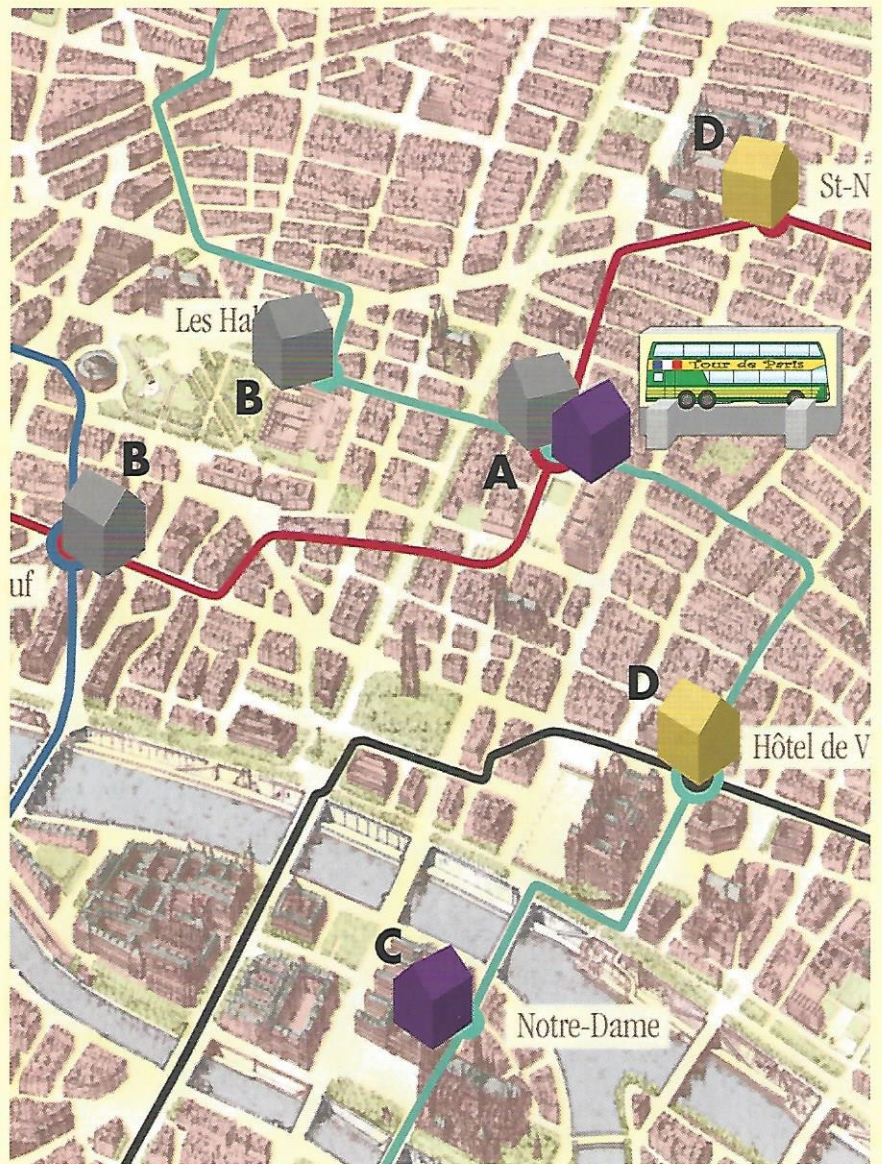
bereits ein Plättchen gleicher Farbe, gibt es eine Große Tour. Ansonsten geht es direkt bei Aktion 5) weiter.

#### Große Tour

Wird das übrig gebliebene Plättchen auf ein freies der 5 Ablagefelder mit dem „P“ gelegt und liegt dort bereits ein Plättchen gleicher (Hintergrund-) Farbe, gibt es eine Große Tour mit der Buslinie dieser Farbe.

Der Bus fährt dazu die Buslinie ab und bringt für einige Geschäfte Einnahmen.

- \* Der Startspieler stellt den Bus auf den Startpunkt dieser Linie - die Pfeilspitze.
  - \* Er fährt mit dem Bus nun diese Linie bis zum Ende ab und hält dabei nur an den vier Haltestellen, die an einer Kreuzung liegen. An den Haltestellen, die dazwischen liegen, hält er nicht.
  - \* Hält der Bus an einer Kreuzung, bekommt ein Besitzer pro Geschäft an der Kreuzung je 1 Punkt. Haben die Besitzer dieser Geschäfte an den direkt angrenzenden Haltestellen weitere Geschäfte, bekommen sie auch für diese je 1 Punkt.
- Wichtig:** Eine Haltestelle an einer Kreuzung hat, da sie an zwei Linien liegt, immer 3 bis 4 direkt angrenzende Haltestellen. Alle diese müssen beachtet werden.
- Wichtig:** Hat ein Spieler an einer Kreuzung kein Geschäft, bekommt er auch keine Punkte für Geschäfte an direkt angrenzenden Haltestellen.



*Der Bus hält an der abgebildeten Kreuzung. Grau und Violett bekommen je 1 Punkt für ihre Geschäfte an der Kreuzung (A). Grau hat außerdem an den direkt angrenzenden Haltestellen 2 Geschäfte (B) und bekommt dafür je 1 Punkt. Das andere violette Geschäft (C) ist an einer nicht direkt angrenzenden Haltestelle und bringt daher keinen Punkt. Gelb hat zwar an den direkt angrenzenden Haltestellen Geschäfte (D), hat aber kein Geschäft an der Kreuzung und bekommt daher auch keine Punkte dafür.*

**Anmerkung:** Ist an einer Kreuzung kein Geschäft, kann der Bus den Halt an der Kreuzung auslassen.

- \* Nachdem der Bus alle vier Kreuzungen der Linie abgefahren hat, endet die Große Tour. Die beiden gleichfarbigen Plättchen, die die Große Tour ausgelöst haben, kommen verdeckt zurück in die Schachtel. Siehe auch unter „Hinweise zur Taktik“.

Eine Kleine Tour findet also jede Runde statt und eine Große Tour hingegen nur wenn sie ausgelöst wird.

#### 5) Bus weitergeben

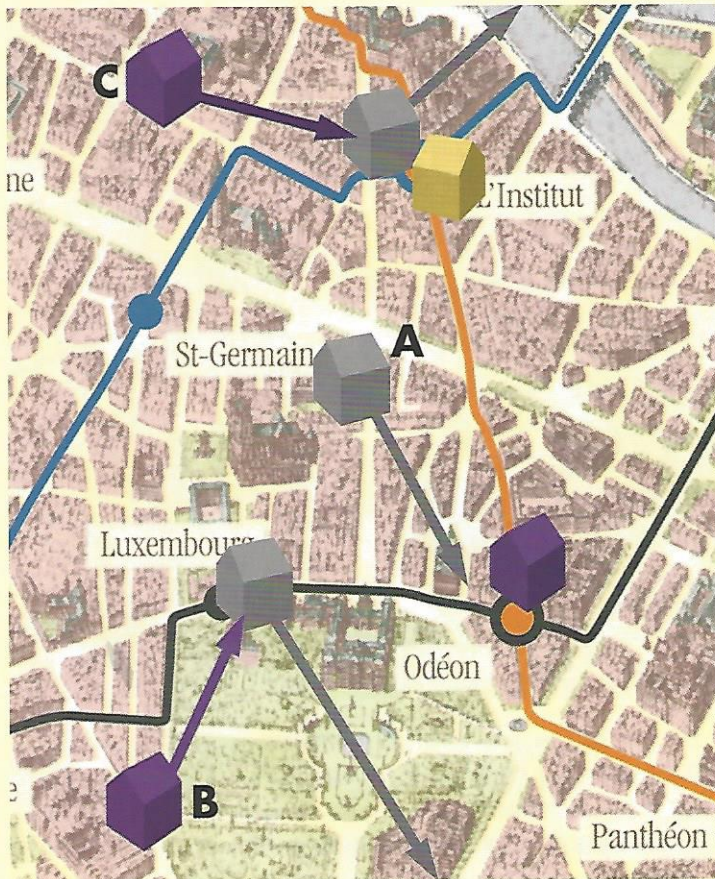
Der Bus wird an den nächsten Spieler zur linken weitergegeben. Dieser ist der neue Startspieler und die neue Runde beginnt bei Aktion 1).

## Geschäfte verdrängen

Da es von den meisten Haltestellen mehrere Plättchen gibt, kommt es immer wieder zum Verdrängen von Geschäften.

- \* An jeder Haltestelle, die nicht an einer Kreuzung liegt, darf sich nur 1 Geschäft befinden.
- \* An jeder Haltestelle, die an einer Kreuzung liegt, dürfen sich 2 Geschäfte befinden.

Wird an einer Haltestelle ein Geschäft eröffnet, an der sich bereits das Maximum an Geschäften befindet, wird eines davon verdrängt. An einer Kreuzung, an der bereits zwei Geschäfte sind, darf sich der Besitzer des neuen Geschäft aussuchen, welches er davon verdrängt.



Das verdrängte Geschäft wird in das Säckchen geworfen. *Grau gründet auf einer Kreuzung ein Geschäft (A). Da dort Platz für 2 Geschäfte ist, wird das violette Geschäft nicht verdrängt. Violett gründet ein Geschäft an einer Haltestelle (B), die nicht an einer Kreuzung liegt. Dort ist also nur Platz für 1 Geschäft. Das graue Geschäft wird dabei verdrängt und kommt ins Säckchen. Violett gründet auf einer Kreuzung ein Geschäft (C). Dort sind bereits 2 Geschäfte, von denen nun eines verdrängt wird. Violett entscheidet sich für das graue Geschäft, welches in das Säckchen kommt.*

Während des Spiels darf keiner ins Säckchen schauen. **Bei 2 Spielern** wird ohne das Säckchen gespielt. Die verdrängten Geschäfte kommen dann in den Vorrat der Spieler zurück.

Anmerkung: Es ist auch möglich ein eigenes Geschäft zu verdrängen. Dieses kommt allerdings zurück in den Vorrat des Spielers.

Anmerkung: Es ist erlaubt, dass der gleiche Spieler beide Geschäfte an einer Kreuzung besitzt.

## Spielende

Sind zu Beginn einer Runde alle Stapel aufgebraucht, kommt es zu den Sonderfahrten.

Die Spieler decken ihre geheime Sonderfahrt auf, und die Linien der gleichen Farbe werden nun – begonnen beim Startspieler – nach und nach vom Bus abgefahren und gewertet. Das wird genauso gemacht, wie bei der Großen Tour.

**Bei 2 Spielern** wird zusätzlich die zu Beginn des Spiels aufgedeckte Farbe abgefahren und gewertet.

Nach den Sonderfahrten wird noch das Säckchen ausgewertet.

Nur wenn ein Spieler mehr Steine im Säckchen hat als jeder andere Spieler, bekommt er die Anzahl seiner Steine als Punkte gut geschrieben. Ansonsten bekommt keiner Punkte für den Inhalt des Säckchens.

**Bei 2 Spielern** wird ohne Säckchen gespielt – die Auswertung des Säckchen entfällt also.

Danach gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Geschäften auf dem Spielplan.

## Hinweise zur Taktik

Bei der Wahl der Plättchen sollte man immer auch bedenken, welche übrig bleiben könnten und welche Großen Touren dadurch ausgelöst würden. Für andere Spieler lukrative Große Touren können dann oft durch die richtige Wahl des Plättchens verhindert werden. Besonders günstig gelegene Geschäfte können bei einer Großen Tour mehrfach gewertet werden.

## Verteilung der Plättchen

Die Anzahl der Plättchen einer Haltestelle ist je nach Lage verschieden. Wie viele Plättchen es von einer Haltestelle gibt, erkennt man auf den folgenden Abbildungen.



1 Plättchen



2 Plättchen



3 Plättchen (Kreuzung)



4 Plättchen (Kreuzung)

Grafik: Michael Schacht

© ABACUSSPIELE 2003